



sala preta
ppgac

DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v15i2p136-148

Sala Aberta

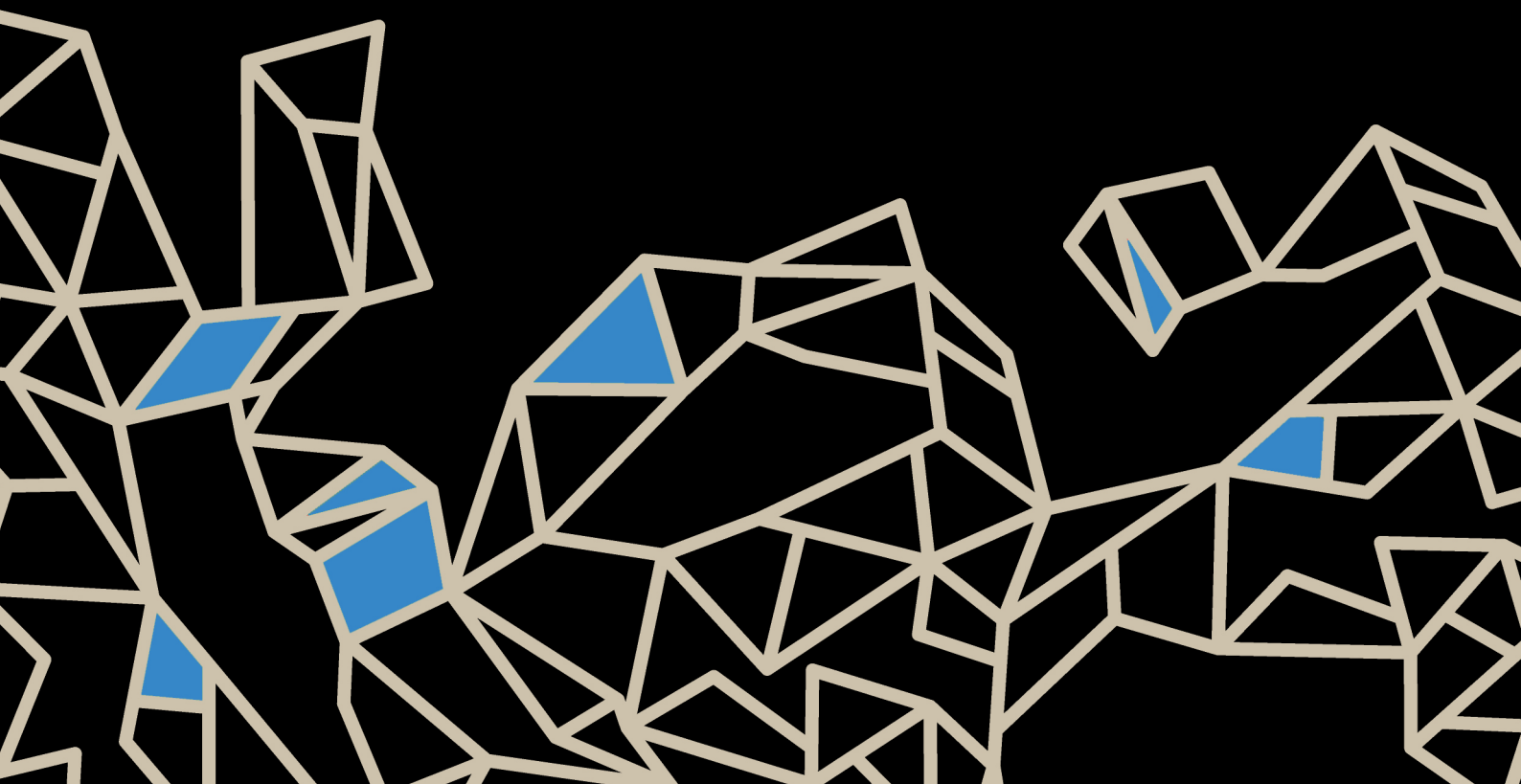
Corpos dilatados: relações contemporâneas brasileiras entre cena e tecnologias

*Distended bodies: Brazilian contemporary relationships
between scene and technologies*

Marcelo Denny Leite

Marcelo Denny Leite

Diretor de arte e professor do Departamento de
Artes Cênicas da ECA/USP e do PPGAC da USP



Resumo

Qual é o papel do corpo nas artes contemporâneas? Certamente esse está na lista dos principais questionamentos da estética. As questões que envolvem o corpo e aquelas que de certa forma o orbitam, como sexualidade, gênero, posse, limites e poder, configuram uma constelação de temas e subdivisões que perpassam o corpo e seus limites, até questões em que a tecnologia cruza por matizes ainda mais complexos, como o cyber body e o corpo pós-humano. É claro que as artes cênicas, em especial a performance e a dança, vão investigar de forma ostensiva as relações do corpo com a tecnologia, campo que na contemporaneidade tomou proporções inumeráveis. Todavia, neste artigo tentaremos apontar algumas relações possíveis entre as tecnologias da imagem e sua relação com o corpo dos atuantes, sejam atores, dançarinos ou performers. Tais relações podem mudar as expressões mais performativas em conjunto com as tecnologias que permitem um diálogo visando ampliar aproximações entre corpo/cena e também corpo/tecnologia.

Palavras-chave: Performance, Teatro, Arte do corpo, Arte e tecnologia, Expansão corporal.

Abstract

What is the role of the body in contemporary art? Certainly it is in the list of the main questions of aesthetics. The issues that involve the body and those that somehow orbit it (such as sexuality, gender, possession, limits and power) configure a constellation of themes and subdivisions that permeate the body and its limits, concerning also issues that involve technology, in even more complex nuances, like the cyber body and the post-human body. Of course, the performing arts, particularly performance and dance, will investigate ostensibly body relationships with technology, a field that in contemporary times took countless proportions. However, in this paper we will try to point out some possible relations between image technologies and their relationship with the body of the actants, be them actors, dancers, or performers. Such relationships may change the more performing expressions along with technologies that allow a dialogue aiming to expand approaches between body/scene and also body/technology.

Keywords: Performance, Theater, Body art, Art and technology, Body expansion.

Introdução

Historicamente, o desenvolvimento humano sempre ocorreu por meio da ampliação dos meios de produção e comunicação social. Desse modo, cientistas, pensadores e artistas sempre foram convocados a perceber as novas pulsões sociais e propor modos outros de partilhar a vida social. No âmbito da arte, artistas vanguardistas buscaram conectar-se às modificações sociais e transpassaram-nas em suas obras, mostrando que a arte, além de seu caráter utópico e sonhador, também é um discurso crítico da vida real. Por exemplo, os futuristas e suas contestações revolucionárias, os dadaístas e suas visões sarcásticas, os surrealistas e seus mundos paralelos, até as primeiras manifestações contra a própria arte nos anos 1960.

Uma das grandes questões artísticas dos anos 1960 dizia respeito à maneira como as tecnologias poderiam participar e modificar o campo criativo. Essas “novas” tecnologias apareceram como ferramentas capazes de produzir e transmitir conteúdos e linguagens artísticas, fixá-las em novos suportes e elevá-las a pontos antes inacessíveis. As evoluções tecnológicas trouxeram para as últimas décadas múltiplos olhares a respeito do que conhecemos como cultura, corpo e relação social.

Desse modo, o universo da ampliação e do entrelaçamento entre o humano e a máquina através das teletecnologias e da disseminação dos dispositivos e da lógica hipertextual acabou por alcançar o próprio corpo. Nessa perspectiva, o indivíduo agora pode ser submetido a todo tipo de operações: modelizado por programas computacionais (no domínio do cinema e das experimentações artísticas); entregue ao jogo das aparências e da simulação das identidades nos *chats* e salas de conversação; conectado a próteses artificiais; vasculhado em seu interior pelas nanotecnologias, tornando-se lugar de implantes biotecnológicos; ou então movido e afetado à distância por meio dos dispositivos – técnicos e artísticos – que se servem da telepresença.

Poderíamos afirmar que, mais do que objeto de desejo (como comprovam todas as paixões eróticas, das mais perversas às mais inocentes, que estão na Internet), o corpo aparece aí como um objeto de projeto – segundo a expressão do artista australiano Stelarc¹.

¹ Stelarc, artista, performer, cientista e pensador australiano conhecido por trabalhos na área de arte e tecnologia, com destaque para a concepção de uma nova relação entre corpo-tecnologia, psique-biologia, como ponto de contato com o pós-humano.

Como em qualquer meio de expressão em que a tecnologia desempenha um papel importante, o trabalho mais dinâmico ocorre quando a tecnologia acompanha as visões dos artistas ou os artistas acompanham a tecnologia. (RUSH, 2006, p.186)

Dessa maneira, consideramos que as metamorfoses sofridas pelo corpo, seja através do objeto artístico ou ainda pauta das experiências tecnológicas, estão, antes de tudo, imbricadas em estratos socioculturais, códigos culturais e fluxos de espaço-tempo que, além de modificar o corpo, metamodelizam a subjetividade contemporânea. Nessa perspectiva, podemos questionar as relações entre o corpo e a tecnologia nas artes cênicas, em especial as analogias entre as imagens tecnológicas e o corpo, a presença e os efeitos de presença que essa mixagem pode obter, num cruzamento entre as possibilidades entre o corpo do atuante e as imagens tecnológicas, problematizando trabalhos de artistas e grupos que utilizam as interfaces digitais para transcender o corpo em novas telas, poéticas, cenas, coreografias e movimentos. Essas reconfigurações ainda hoje nos jogam em áreas movediças de percepção e novos paradigmas de se entender esses novos (não) limites do corpo junto às tecnologias da imagem.

O corpo humano sempre foi objeto do olhar e da criação artística. Neste século, mais acentuadamente neste final de século, quando nossos corpos atingem um nível de plasticidade extrema e de dissolução de suas fronteiras físicas, sensíveis, cognitivas, não é de se estranhar que o corpo tenha se tornado o grande tema, foco, representação, objeto performático e objeto simulado das artes. (SANTAELLA, 2002, p. 204)

O corpo se transformou em suporte, instrumento, foco e emissor de informações, negando as convenções anteriores baseadas na pintura, música e literatura. A busca por mais liberdade de criação expandiu seus horizontes a ponto de avançar para além de sua pele e ocupar espaços fora de seu alcance físico por meio das novas possibilidades que as tecnologias ofereciam, aliadas à linguagem performática que expunha questões particulares dos performers, amplamente utilizadas por grupos como *Wooster Group* e artistas performáticos como Laurie Anderson e Robert Lepage.

O corpo passou a ser tudo que o representava. Mudanças semelhantes aconteceram no campo da dança com as pesquisas de artistas como Mer-



ce Cunningham, Pina Bausch e Trisha Brown, mesclando técnicas clássicas a danças populares, movimentos repetitivos e naturais, e a interação entre movimento/corpo e novas formas de tecnologias.

Tais tecnologias modificaram os conceitos de transmissão de mensagens durante as últimas décadas, acentuadamente nos anos 1980 e 1990 por meio das mídias de massa (TV, cinema, telefone e Internet). A transmissão de informações passou a ser dissociada de um suporte; houve uma separação entre mensagem e suportes físicos que provocou uma modificação no modo de gerar, receber/apreender informação, ideias e conceitos.

A leitura de uma mensagem atualmente é constituída por diversas camadas (estamos constantemente mergulhados num mar de áudios, textos, vídeos, fotos). Nesse panorama, em que podemos produzir uma mensagem desprovida de um corpo, podemos produzir um corpo dissociado de mensagens, um corpo que não carregue apenas significados prévios, históricos, mas um corpo que possua capacidade de relacionar, reagir e integrar-se aos ambientes que habita ou percorre.

Mais que transmitir informações e significados, um corpo que esteja disposto a mergulhar no espaço, aberto a receber estímulos e processá-los de forma crítica e racional, codifica respostas e devolve ao ambiente sua contribuição, alimentando assim um ciclo de informações ativa.

O corpo não é um lugar onde as informações que vêm do mundo são processadas para serem depois devolvidas ao mundo. O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. (GREINER, 2005, p. 130)

Nesse princípio, a seguir veremos os desdobramentos desse corpo junto a cada vez mais novas possibilidades da imagem, seja ela eletrônica ou digital. Para tanto, essa nova tarefa exige do performer um cuidado maior do que uma simples sincronização entre suas ações com as sequências programadas nos aparelhos e nas imagens tecnológicas. Ele deve analisar as reações que se passam em seu interior, os ecos que esses canais geram com as informações que ele já

possui, assim como observa poeticamente David Rokeby², citado por Domingues (2002):

Os artistas, em seus projetos, utilizam conhecimentos científicos e provocam uma reação mais estreita da arte com os experimentos da ciência. As produções não mais tratam somente de falar de forma metafórica sobre as forças vivas, vazios, mutações, regenerações, a dinâmica de corpos, gerações de vida a partir da imaginação, em representação que beira o sonho, o delírio, a magia ou outro estado emocional. As produções interativas usam estes conceitos como linguagem. Ao atuar de forma direta com as tecnologias, conceitos científicos vão sendo acionados na obra-sistema e os participantes da experiência agem em situações complexas com interfaces, hardware e software especialmente preparados para oferecer ao corpo um campo novo de experiências estéticas. Sinais captados do ecossistema através de ruídos, vibrações, calor, fala, toques ou outro sinal são processados e contaminam-se e são devolvidos transformados. É como o eco sonoro do sino que vai até a floresta e retorna com qualidades contaminadas pelas qualidades da floresta. (ROKEBY *apud* DOMINGUES, 2002, p.66)

Definitivamente, o corpo contemporâneo, junto com as imagens tecnológicas, é um corpo performático e um corpo processador de imagens, sons, texturas, cheiros etc. Corpo esse que reconfigura o espaço interno e externo, transforma som em movimento, luz em ação, espaço em histórias. Além disso, somado às imagens tecnológicas, transforma a informação em contato com outras num processo de *input* e *output*, qualidade que somente um corpo afetivo e sensível pode conter e processar, e assim alcançar significados mais subjetivos e velados da alma. Para entender os flertes entre atuante e tecnologia das imagens, nos reportamos agora a algumas experiências brasileiras contemporâneas que já propõem o diálogo entre o corpo do atuante e as tecnologias das imagens.

Experiências brasileiras contemporâneas

Como um dos expoentes podemos citar algumas experiências performativas em que o performer e designer Rick Seabra³ propõe a importância da

2 David Rokeby, artista canadense responsável por instalações interativas que envolvem o corpo humano e sistemas de percepção artificial. Seu trabalho inclui vídeos, instalações, esculturas móveis e também performances exibidas em vários países da América, Europa e Ásia.

3 Rick Seabra é artista visual, autor, designer e performer brasileiro e norte-americano, nascido em Washington e criado em Brasília. Se formou pela Parsons School of Design



exploração de texto como origem da imagem poética. A ideia é que a partir de técnicas de escrita e do aticamento da imaginação se possa criar conteúdo inusitado para a performance, evitando os clichês comuns utilizados nas artes cênicas, criando espaços outros para se construir a realidade, pois, assim como afirma Rancière, “as imagens da arte não fornecem armas de combate. Contribuem para desenhar configurações novas do visível, do dizível e do pensável e, por isso mesmo, uma paisagem nova do possível” (2012, p. 100).



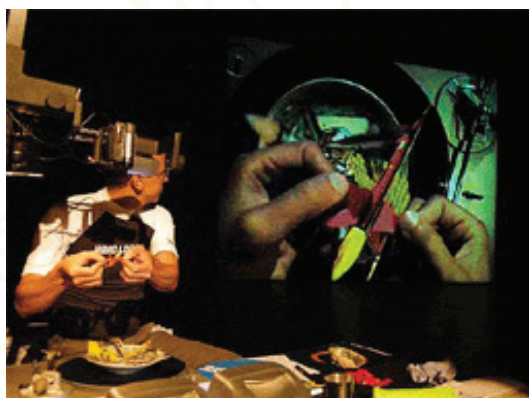
Cena da performance *Império, Love to Love You, Baby!*, de Rick Seabra, em 2010

No trabalho *Isadora.Orb, a metáfora final*, Ricky Seabra, juntamente com a coreógrafa e bailarina Andrea Jabor⁴, parece-nos propor explorações artísticas a partir da potência poética do espaço, colocando a arte como uma ferramenta para a ocupação do homem no universo. Em cena, através de metáforas de mar e mergulho, profundidade e altura, os artistas encontram-se virtualmente e criam diálogos entre imagens e movimentos. O trabalho flui entre dança, teatro de objetos, contação de histórias e documentário, e às vezes se torna um manifesto contra o monopólio das ciências sobre a exploração espacial.

em Nova Iorque em Comunicação Visual e tem um mestrado em desenho industrial pela Design Academy Eindhoven na Holanda, onde viveu por 8 anos. Entre 2002 e 2006 foi artista residente do Kunstencentrum em Mechelen na Bélgica.

4 Andrea é esposa de Ricky Seabra e é formada pela School for New Dance Development, em Amsterdã (Holanda).

Enquanto Seabra constrói imagens com cartões, fotografias, pratos e discos, fazendo projeções ao vivo, Andrea dança dentro dessas imagens na tela, e atua como DJ criando sons para o espaço. O público está sempre ciente de como as imagens são construídas enquanto assistem aos artistas envolvidos no processo criativo em cena. Os artistas apresentam obras inéditas ao público, como a primeira canção escrita no espaço e uma réplica da única obra de arte que existe na Lua.



Cenas da performance *Isadora.Orb, a metáfora final*, de Rick Seabra

A ideia do espetáculo é fruto da tese de mestrado em desenho industrial de Ricky, na qual propõe a criação de um módulo espacial, “*The ISADORA Module*”, para abrigar artistas a bordo da Estação Espacial Internacional (ISS). O projeto foi apresentado em conferências espaciais na Europa e nos Estados Unidos. Ao investigar a gravidade zero, o movimento orbital e a representação do espaço como um lugar novo e inexplorado, os artistas pretendem desvendar “A Metáfora Final”.

Ainda no que tange os diálogos com imagens tecnológicas no Brasil, podemos pensar acerca do trabalho *@.com* do performer amazonense João

Fernandes⁵, que dialoga em tempo real com pessoas em chats de sexo, criando uma “dramaturgia” do acaso, possibilitando ao expectador ver figuras de pessoas por todo o Brasil em pequenas janelas de imagem e texto que se friccionam com a apresentação do performer em tempo real.

O diretor Lenerson Palonini, à frente da Cia. Nova de Teatro, realiza montagens de Beckett, Joyce e Heiner Muller amparadas pela teatralidade associada às transmissões de imagens tecnológicas ao vivo, sempre destacando as interações com o corpo do atuante. E ainda a artista Cris Bierrenbach⁶, com sua performance *Fala verdade*, de 2009, em que de forma interativa os espectadores são convidados, um por vez, a estabelecer um diálogo com a artista e com a plateia, mediado por um detector de mentira (polígrafo) em tempo real, com as reações do aparelho sendo projetadas em tempo real sobre uma tela ao fundo, assim como o close do espectador interrogado.

O performer Shima⁷, com sua obra *Entrelinhas 60*, de 2009, utiliza os corpos dos espectadores, bem como o seu próprio, como parte da tela, em que trama-se um processo que embaralha tempos, espaços e dimensões num jogo de telas sobrepostas, entre o efêmero e o perpétuo, o medido e o estimulado, de projetos e reflexões.

Apontamos ainda os trabalhos de: Chico Fernandes⁸ e a performance *Interself I*, de 2003/2006; Fernando Salis⁹ com a obra *Veni, Veni*, de 2009; Tatiana Abitante¹⁰ com a obra *De onde vem a cor? Vermelho*, de 2009; o performer de suspensão T. Angel¹¹ com a obra *Inhale Exhale*, de 2010; Eduardo KAC¹² com a performance *Time capsule*, em que ele introduz um *chip* em seu

5 João Fernandes, diretor da Companhia de Ideias, de Manaus.

6 Fotógrafa, repórter e ilustradora em diversos periódicos nacionais, dentre eles Marie Claire, Veja e Criativa. Responsável como diretora de arte pela película *FilmeFobia*, de Kiko Goiffman, de 2007.

7 Shima (Marcio Shimabukuro) nasceu em São Paulo em 1978. É bacharel em Desenho Industrial e realizou residências artísticas na Holanda (2007) e no Japão (2008). Representou o Brasil no 11º *International Performance Art Festival Interackje*.

8 Chico Fernandes trabalha principalmente com performance, vídeo e fotografia. Participa de exposições individuais e coletivas em museus e galerias como Novembro Arte Contemporânea, Funarte, Itaú Cultural e Museu Nacional de Belas Artes.

9 Salis é cineasta, ator e professor da Escola de Comunicação da UFRJ.

10 Abitante é performer, artista plástica e estudante de Artes Visuais da ECA-USP.

11 T. Angel é performer especializado em *body modification* e suspensão.

12 Eduardo KAC é artista contemporâneo e pioneiro da arte digital, arte holográfica, arte da telepresença e bioarte; possui mestrado em artes plásticas pela School of the Art Institute of Chicago.

corpo enquanto é transmitido por redes de televisão em 1997; e a pesquisadora Bia Medeiros¹³ com o seu grupo Corpos informáticos, entre outros.

Como temos visto, são inúmeras as possibilidades de uso das imagens tecnológicas junto ao corpo, nas funções de ampliação, distorção e novos entendimentos poéticos acerca de um corpo que pode agora ser fragmentado, editado e projetado em superfícies múltiplas, assim alcançando novos entendimentos somente pelo suporte onde a imagem está projetada.

O corpo é um organismo complexo, um sistema coordenado por circunstâncias que se relacionam entre si. Compartilha-se atualmente um momento em que o corpo natural e o corpo artificial confluem, e a tecnologia torna a comunicação entre o cérebro e o computador uma via de mão dupla. [...] O corpo torna-se um campo de passagens entre elementos orgânicos e sintéticos, uma estrutura híbrida, fluida e dinâmica, como uma comunidade em que todos os elementos acionam intercâmbios, ou mesmo como um ambiente capaz de ser transformado e moldado. (MELLO, 2008, p.141)

Seguindo essa linha de raciocínio, podemos também citar dois exemplos dos quais participei diretamente, em um como diretor (*Devorando Quixote*, de 2008) e no outro como diretor de arte (*Devorando Fausto*, de 2008). No primeiro exemplo, usamos a imagem de um *skyline* do mar, a partir de uma praia, com ondas e imagem colorida; como metáfora de transcendência no espetáculo, essas imagens com som natural eram sempre utilizadas, porém a forma como elas surgiram (que aqui eram como um *lite motive* do espetáculo) vai ao encontro do uso do corpo como suporte ou do corpo como imagem alterada pela projeção.

O personagem Quixote, interpretado por Sergio Khair, tem sua armadura medieval aberta pelo personagem Alice (Carol Pinzan), que como num oratório abre a armadura e se vê projetada no peito do ator, com a imagem com áudio do oceano, que depois, ao fechar, passa para três telões gigantes, ampliando o sentido poético do “mar interno” do personagem que se inicia no corpo (peito) e abre-se até as telas.

¹³ Bia Medeiros é coordenadora do grupo de pesquisa Corpos Informáticos. Possui mestrado em estética e doutorado em artes pela Sorbonne. Atualmente é professora do departamento de artes visuais da UNB.





Cena de 'Devorando Quixote', de 2008

Em outro momento, um dos personagens “engole” uma microcâmera que era usada para gravar pequenos detalhes de uma cena feita com bonecos minúsculos, e, ao engolir, por ter recurso de infravermelho, a câmera mostra todo o interior da boca e o início da garganta do ator, que são projetados em três telas. O público vê a atuação do ator que se move lentamente com o corpo todo pintado de azul, mas também tem a dimensão do que ocorre dentro de sua boca, detalhando dentes, língua e saliva, imagens que eram editadas e saturadas em tempo real por VJs.

Considerações finais

A partir desses expoentes, podemos problematizar a ampliação do entrelaçamento entre o humano e a máquina através das imagens tecnológicas, da disseminação dos dispositivos e da lógica hipertextual que acabou por alcançar o corpo. A aproximação entre corpo “natural” e tecnologia está sendo elaborada nas mais variadas instâncias de pesquisa e estudo. E usar esses recursos tec-

nológicos não garante qualidade às artes cênicas, pois se trata de mais uma ferramenta, uma prótese ao corpo ou uma extensão ao corpo do atuante/performer.

O homem [...] tornou-se uma espécie de “Deus de prótese”. Quando faz uso de todos os seus órgãos auxiliares, ele é verdadeiramente magnífico; esses órgãos, porém, não cresceram nele e, às vezes, ainda lhe causam muitas dificuldades [...]. As épocas futuras trarão com elas novos e provavelmente inimagináveis grandes avanços nesse campo da civilização e aumentarão ainda mais a semelhança do homem com Deus. [...] contudo, não esqueceremos que atualmente o homem não se sente feliz em seu papel de semelhante a Deus. (FREUD, 1996, p.111)

O corpo transformado e desfigurado nas imagens tecnológicas não traduz um apelo de deslumbramento tecnológico (típico da pós-modernidade), pois não apresenta uma estética que não seja a de ampliar o olhar sobre o corpo. Certamente é o apelo mais evidente às novas formas de “ver o corpo”, de buscar outros sentidos, pois o corpo é profundamente marcado e alterado ao passar por esses processos tecnológicos. É uma convocação ao espectador a atirar-se na vertigem de um novo ponto de vista.

Produz-se, assim, uma modalidade de olhar que consiste em mostrar até um corpo deformado e mutilado pela imagem tecnológica sem que esteja em jogo o dar-se prazer, visto que quem altera o corpo atende a um imperativo categórico formulado nos seguintes termos: é preciso intervir no corpo de todas as maneiras possíveis.

As encenações com forte presença de questões sobre o corpo, secreções, decepamentos, cortes, entre outras modalidades de alterações corpóreas, encontram agora, nestes tempos das telas digitais, múltiplas possibilidades de tornar o corpo, para além da *body art*, para além dos *pixels*, uma forma que transcende as próprias barreiras biológicas e entra no campo do pós-humano. As artes cênicas se cercam de possibilidades da dimensão do sublime, quando o corpo é elevado à categoria de obra viva e pulsante sem qualquer enquadramento formal ou ordenação prévia.

É preciso salientar que essas tecnologias da imagem no corpo não objetivam uma arte que retrate o corpo ou uma arte no corpo, e sim uma arte que se faz com o corpo, em simbiose, sociedade, amalgamando corpo e técnica e assim configurando-se o acontecimento cênico.



Referências bibliográficas

- ARANTES, P. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- BAUDRILLARD, J. **Tela-total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. São Paulo: Sulina, 1997.
- BAUGH, C. **Theatre, performance, and technology**. Nova York: Palgrave, 2005.
- BIRRINGER, J. **Performance, technology, and science**. Nova York: PAJ, 2008.
- COHEN, R. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- DOMINGUES, Diana. Desafios da ciberarte: corpo acoplado e sentir ampliado. In: SANTAELLA, L. **Mídias e artes: Os desafios da arte no início do século XXI**. São Paulo: UNIMARCO, 2002.
- FREUD, S. **O futuro de uma ilusão, O Mal-Estar na civilização e outros trabalhos (1927-1931)**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- GOLDBERG, R. **A arte da performance, do futurismo ao presente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- GREINER, C. **O corpo: pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2005.
- _____. **Performance live art since the 60s**. Londres: Thames & Hudson, 2004.
- GLUSBERG, J. **A Arte da Performance**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- LEHMANN, H.-T. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LE MOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. São Paulo: Sulina, 2002.
- MELLO, C. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.
- RANCIÈRE, J. **Espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- RUSH, M. **Video art**. Londres: Thames & Hudson, 2007.
- _____. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano, da cultura à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. **Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI**. São Paulo: UNIMARCO, 2002.
- TRIBE, Mark. **New media art**. Lisboa: Taschen, 2007.

Recebido em 10/09/2015

Aprovado em 07/10/2015

Publicado em 21/12/2015